RVL-R7GP-ESP

NAMCO BANDAI GAMES EUROPE SAS.
21/23 RUE DU PETIT ALBI, BP 48470 CERGY,
95508 CERGY PONTOISE. FRANCE

© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation
Game © 2009 NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS.
Distributed by NAMCO BANDAI Partners SASU.

Wii™

DRAGON BALL REVENGE of King Piccolo

MANUAL DE INSTRUCCIONES

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU NINTENDO SYSTEM.

IMPORTANTE: Lee con atención el manual de precauciones que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un disco o un accesorio de Nintendo®. Dicho manual incluye información de seguridad importante.

Compatible con EDTV/HDTV

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

ESTE JUEGO DE NINTENDO NO ESTÁ DISEÑADO PARA SU USO CON UN DISPOSITIVO ILEGAL. EL USO DE CUALQUIER DISPOSITIVO DE ESTA ÍNDOLE ANULARÁ LA GARANTÍA DE TU PRODUCTO NINTENDO. LA COPIA DE LOS JUEGOS DE NINTENDO ES ILEGAL Y QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDA POR LAS LEYES NACIONALES E INTERNACIONALES DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

LICENSED BY

NINTENDO, Wii AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

ÍNDICE

Introducción 6
Modos de juego 9
Controles 10
Desarrollo del juego 12
Aventura 18
Torneo mundial 20
Tienda 21
Opciones/Galería 22
Servicio técnico 23

Inicio
Inserta el disco de DRAGON BALL: REVENGE OF KING PICCOLO en la ranura para discos de la consola Wii™. La consola se encenderá automáticamente y aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**. Cuando la hayas leído, pulsa el Botón A. La **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** también aparecerá si se introduce el disco de Wii cuando la consola Wii está encendida.

Apunta al **Canal Disco** en la **pantalla del menú de Wii** y pulsa el Botón A.

Se mostrará la **pantalla del canal**. Selecciona COMENZAR y pulsa el Botón A.

Aparecerá la **pantalla de advertencia sobre el uso de la correa**. Comprueba que tienes la correa bien puesta y pulsa el Botón A. Comenzará la película de introducción.

Actualización de la consola Wii™
La primera vez que insertes el disco en la consola, se comprobará si está actualizada. Si no lo está, aparecerá la **pantalla de actualización de la consola Wii.** Selecciona ACEPTAR para continuar.

La consola Wii debe tener la última actualización para que funcione el juego.

Modo EDTV/HDTV (480p): exploración progresiva

Compatible con EDTV/HDTV

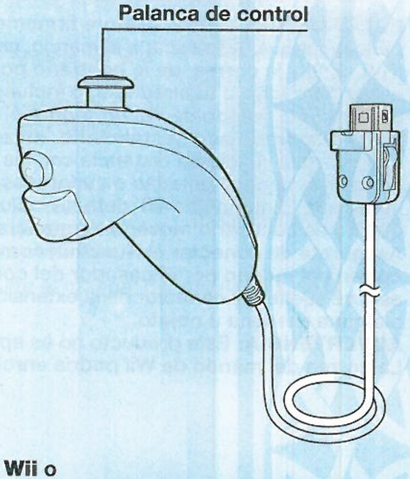
El modo EDTV/HDTV (480p) utiliza un sistema de exploración progresiva de imágenes que permite ver y disfrutar de los juegos con una extraordinaria calidad. Las imágenes son más nítidas y la velocidad de juego óptima, todo para que tu experiencia sea realmente inolvidable.

No obstante, tal vez no puedas ver el juego en este modo debido al televisor o al cable que utilizas. Para saber si tu televisor es compatible con el modo EDTV/HDTV (480p) de exploración progresiva, consulta el manual del televisor o ponte en contacto con el fabricante. Antes de usar este modo, asegúrate de utilizar el cable por componentes de Wii (RVL-011) (se vende por separado) y de activar el modo de exploración progresiva en tu televisor.

La consola Wii™ tiene activado el modo 50 Hz (576i) de fábrica. Para activar el modo EDTV/HDTV (480p), selecciónalo en TIPO DE TELEVISOR en la configuración de Wii. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para saber cómo hacerlo.

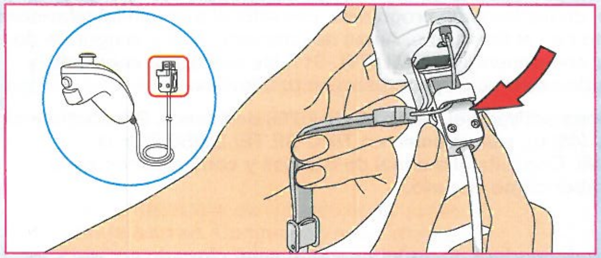
El idioma del juego dependerá de aquel que esté seleccionado en la configuración de la consola Wii™. En este juego puedes elegir entre español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. Si la consola está configurada en un idioma no disponible en el juego, el idioma predeterminado será el inglés. Para cambiar el idioma, deberás modificarlo en la configuración de tu consola Wii. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para obtener información al respecto.

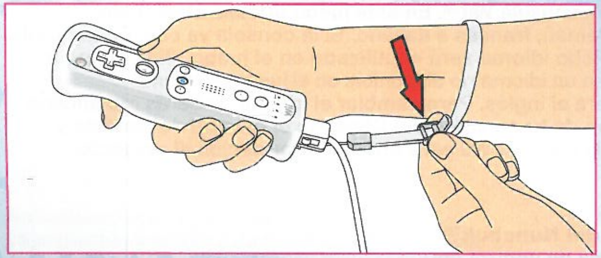
Posición neutra del Nunchuk™
NOTA: Si la palanca de control del Nunchuk se mantiene inclinada al encender la consola o al conectar el Nunchuk al mando, esa posición pasará a ser su nueva posición neutra, lo que podría causar problemas de control durante el juego. Para restablecer la posición neutra original, suelta la palanca de control para que vuelva a la posición natural y luego mantén pulsados a la vez los Botones A, B, + y – del mando de Wii durante 3 segundos.



Para evitar modificar la posición neutra, no toques la palanca de control cuando:
- enciendas la consola Wii™;
- conectes el Nunchuk al mando de Wii;
- entres en algún canal del **menú de Wii** o
- vuelvas al **menú de Wii** desde un juego o canal.

PRECAUCIÓN: USA LA CORREA DEL MANDO DE Wii
Pasa la cuerda de la correa del mando de Wii a través del pasador del conector del Nunchuk™. Inserta el conector del Nunchuk en el conector de la extensión externa que se encuentra en la parte inferior del mando de Wii. Pasa la mano por el lazo de la correa y sujeta el mando de Wii con firmeza. Ajusta el cierre para que no se suelte la correa, pero sin que te apriete demasiado. El cierre debe estar solo lo bastante ajustado como para que la correa no se mueva.





PRECAUCIÓN: Agarra siempre firmemente el mando de Wii y el Nunchuk. Para evitar que se te escape el mando, usa siempre la funda del mando de Wii (RVL-022) y la correa; de lo contrario podrías dañar el mando o cualquier objeto que haya a tu alrededor, o incluso causar lesiones a otras personas. La funda del mando de Wii protegerá el mando en caso de que se caiga o salga disparado accidentalmente. Antes de ponerte a jugar, asegúrate de que guardas suficiente distancia con las personas y objetos que te rodean. Si tienes las manos húmedas o sudorosas, deja de jugar y sécatelas antes de continuar. El mando de Wii detecta incluso los movimientos más ligeros, así que no es necesario moverlo de manera brusca ni violenta.
Asegúrate de conectar el Nunchuk como se muestra. Pasa la cuerda de la correa del mando por el pasador del conector del Nunchuk para evitar que este se suelte del conector de la extensión externa del mando de Wii y golpee a alguna persona u objeto.
ADVERTENCIA: Este producto no es apto para niños menores de 36 meses. La correa del mando de Wii podría enrollarse en el cuello.

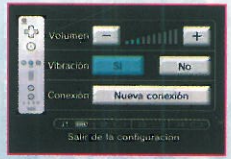
Cómo sincronizar el mando de Wii con la consola Wii™
Para poder usar un mando de Wii, antes es necesario sincronizarlo con la consola Wii. El mando de Wii incluido con la consola ya ha sido sincronizado. El **modo normal** de sincronización se utiliza para conectar mandos adicionales a la consola o para volver a sincronizar el mando incluido con la consola Wii. La sincronización hace posible la comunicación entre consola y mando.

Modo normal: Una vez sincronizado, el mando de Wii permanecerá conectado a la consola Wii a menos que sobrescribas dicho ajuste al sincronizar el mando con otra consola.

Modo único: Este modo te permitirá usar el mando de Wii temporalmente con la consola de un amigo, así como que tus amigos puedan usar sus mandos con tu consola. **No sobrescribirá el ajuste del modo normal guardado en el mando de Wii.** En este modo, el mando solo se comunicará con la nueva consola mientras esté encendida. Al apagarla, el mando dejará de estar sincronizado con la consola.

- Se puede sincronizar un máximo de 16 mandos de Wii con la misma consola Wii: 10 en **modo normal** y 6 en **modo único.**
- La consola solo se puede encender o apagar con un mando sincronizado en **modo normal**.

Sincronización en el modo único
NOTA: Este modo desactiva de forma temporal el ajuste de sincronización del **modo normal** para todos los mandos de Wii hasta que se apaga la consola Wii. Cuando se vuelva a encender la consola, se restaurará la configuración del **modo normal.**



1. Pulsa el Botón HOME en el mando de Wii que esté sincronizado con la consola.
2. Selecciona la opción CONFIGURAR MANDOS DE Wii en el **menú HOME** y, a continuación, elige la opción NUEVA CONEXIÓN.
3. Pulsa a la vez los Botones 1 y 2 del mando de Wii que quieras sincronizar con la consola. **El orden en el que se conecten los mandos establecerá el orden de los jugadores en las partidas multijugador.**
4. El indicador de jugador parpadeará durante el proceso de sincronización. Mantén pulsados los botones hasta que la luz deje de parpadear, lo que indicará que se habrá establecido la conexión.

Para obtener más información, consulta el manual de instalación de la consola Wii.

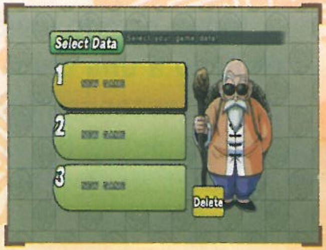
INTRODUCCIÓN

Las Bolas Dragón son esferas míticas que conceden cualquier deseo a quien consigue unir las siete que existen. Un buen día, Goku, que había estado viviendo solo en las montañas, conoció a una chica de la ciudad llamada Bulma. Desde entonces, ambos iniciaron una misión en busca de las Bolas Dragón. Ha pasado un año desde que comenzara su viaje.

Goku ha iniciado un nuevo viaje en busca de la Bola Dragón de cuatro estrellas en recuerdo de su abuelo.

ELEGIR DATOS

Si pulsas cualquier botón en la pantalla inicial, aparecerá la pantalla Elegir datos. Selecciona la ubicación donde quieres guardar los datos. Empezará el juego. Se requiere un bloque libre para guardar los datos de juego.



EMPEZAR UNA NUEVA PARTIDA

Selecciona Nueva para empezar el juego desde el inicio.

CONTINUAR

Selecciona los datos que quieras retomar para seguir jugando una partida guardada.

BORRAR DATOS

Selecciona "Borrar" y confirma los datos de juego que quieres borrar. No podrás recuperar esos datos una vez borrados.

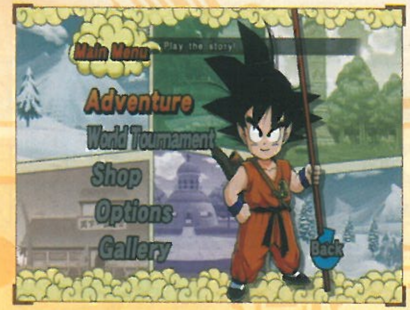
GUARDAR DATOS

El juego usa una característica de autoguardado con tus progresos y objetos de inventario.
No toques el Botón POWER ni el Botón RESET tras completar una fase y cuando sea visible la pantalla que se muestra a la derecha.
(*) Por favor, no toques el Botón POWER ni el Botón RESET mientras la consola esté guardando datos. Puede producirse un mal funcionamiento de ésta.

MODOS DE JUEGO

MENÚ PRINCIPAL

Se mostrará el menú principal cuando elijas datos. Selecciona el modo que desees de los cinco que te presentamos a continuación.



AVENTURA

➡ pág.18

Éste es el modo principal de juego para un solo jugador. Controlarás a Goku a medida que avanza por las diferentes fases.

TORNEO MUNDIAL

➡ pág.20

Con este modo disfrutarás de batallas versus de hasta dos jugadores. Necesitarás otro mando cuando juegues con un amigo.

TIENDA

➡ pág.21

Podrás ir de compras con la cantidad de zeni (dinero) que hayas obtenido. Los objetos adquiridos te serán de utilidad en el modo Aventura; o podrás echarles un ojo en el modo Galería.

OPCIONES

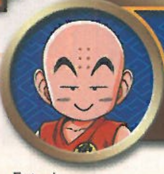
➡ pág.22

Aquí podrás cambiar los ajustes del juego.

GALERÍA

➡ pág.22

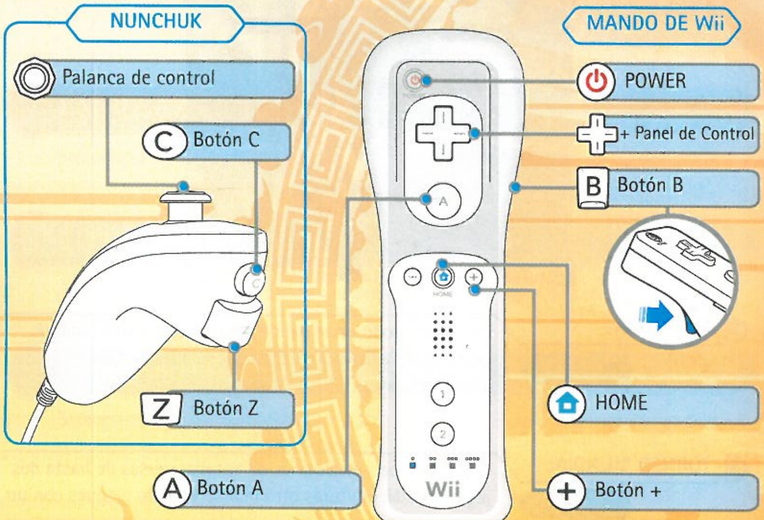
Aquí podrás ver los objetos conseguidos en el modo Aventura y en el modo Tienda mientras disfrutas de música de fondo.



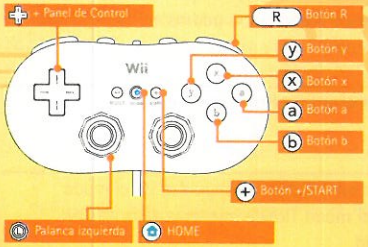
CONTROLES

Este juego es compatible con el mando de Wii y el Nunchuk, con el mando clásico y con el mando de Nintendo GameCube. El modo Aventura es para un jugador, mientras que el modo Torneo mundial es para uno o dos jugadores.

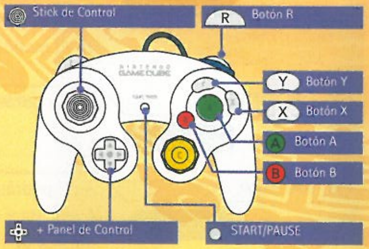
MANDO DE Wii/NUNCHUK



MANDO CLÁSICO



MANDO DE GAMECUBE



NAVEGACIÓN POR LOS MENÚS

	Mando de Wii y Nunchuk	Mando clásico	Mando de GameCube
Elegir	Palanca de control	Palanca izquierda*	Stick de Control*
OK	Botón A	Botón a	Botón A
Cancelar (volver)	Botón B	Botón b	Botón B

(*) También puede usarse la cruz de control.

CONTROLES DEL JUEGO

	Mando de Wii y Nunchuk	Mando clásico	Mando de GameCube
Moverse	Palanca de control	Palanca izquierda	Stick de Control
Atacar	Botón A	Botón a	Botón A
Saltar	Botón B	Botón b	Botón B
Guardia	Botón C	Botón R	Botón R
Fijar blanco	Botón Z	Botón y	Botón Y
Ataque especial	Cruz de control	Botón x	Botón X
Menú de pausa (saltar diálogo)	Botón +	Botón +/START	START / PAUSE

DESARROLLO DEL JUEGO

REGLAS DEL JUEGO

En el modo Aventura controlarás a Goku con el objetivo de encontrar las Bolas Dragón. Si tu salud cae hasta cero mientras estás en una fase, el juego acabará y tendrás que empezar de nuevo desde un punto anterior no muy lejano. Avanzarás si derrotas enemigos (consulta la pág. 13) y obtienes objetos (consulta la pág. 19).

PANTALLA DE JUEGO

Indicador de salud de Goku

Descenderá cuando ataquen a Goku o cuando entre en contacto con obstáculos que causen daño. Si llega a cero, Goku se desplomará y el juego habrá acabado.

Indicador de Ki

Aumenta y disminuye con los ataques que realiza Goku y con los que sufre. Cuando el indicador esté lleno, podrás realizar un ataque especial.

Dinero

Esto indica la cantidad de zeni (dinero) que posee Goku. Se puede obtener de enemigos y de cajas rotas.

Indicador de salud del enemigo

Cuando ataques a un enemigo, la salud restante de éste se mostrará sobre su cabeza. Podrás derrotarlo haciendo que ese indicador llegue a cero, cosa que conseguirás atacándolo e infligiéndole daño.

MENÚ DE PAUSA

Se mostrará si pulsas el Botón + en el mando de Wii, el Botón +/START en el mando clásico o START/PAUSE en el mando de GameCube. En este menú podrás elegir la opción que desees realizar.

Volver al juego:	Cierra el menú de pausa y vuelve al juego.
Menú principal:	Sale del juego en curso y vuelve al menú principal.
Tutorial[*1]**:**	Te permite ver la explicación de los controles durante el juego.
Elegir personaje[*2]**:**	Sale del juego en curso y vuelve a la pantalla Elegir personaje.
Pantalla inicial:	Sale del juego en curso y vuelve a la pantalla inicial.

(*1) Solo en modo Aventura (*2) Solo en modo Torneo mundial

ACCIONES

Esta sección describe la gama de movimientos disponibles para Goku. Los controles que se muestran a continuación son los predeterminados para cada mando. Si quieres cambiar los controles, podrás hacerlo en Opciones.

ACCIONES BÁSICAS

ATAQUE (ATAQUE DE COMBO)	Mando de Wii	Botón A
	Mando clásico	Botón a
	Mando de Nintendo GameCube	Botón A

Goku atacará a los enemigos y a las cajas que se encuentren frente a él. Si lo pulsas repetidas veces, ejecutarás un ataque de combo que enlazará ataque tras ataque.

SALTAR	Mando de Wii	Botón B
	Mando clásico	Botón b
	Mando de Nintendo GameCube	Botón B

Goku dará un salto. Si lo pulsas al mismo tiempo que usas la palanca de control/el Stick de Control, podrás saltar hacia los lados a posiciones estratégicas.

GUARDIA	Mando de Wii	Botón C
	Mando clásico	Botón R
	Mando de Nintendo GameCube	Botón R

Cuando Goku esté en tierra, adoptará una posición defensiva ante sus enemigos. Sin embargo, si recibe múltiples o ataques poderosos, perderá dicha posición.

FIJAR BLANCO		
	Mando de Wii	Botón Z
	Mando clásico	Botón y
	Mando de Nintendo GameCube	Botón Y

A veces aparecerá una marca de fijación luminosa en la parte superior de la pantalla. Si usas los controles de fijar blanco cuando esto suceda, Goku reaccionará de modos diversos dependiendo de la situación.

Ejemplo de marca de fijación sobre un artefacto

Descubrirás la marca de fijación en el aire. Si pulsas el botón, ¡agarrarás el artefacto y darás un salto enorme! En lugares donde haya varios artefactos seguidos que agarrar, pulsa el botón al tiempo que indicas la dirección hacia donde quieras dirigirte.

Ejemplo de marca de fijación sobre un enemigo

En algunas ocasiones la marca de fijación aparecerá sobre tus enemigos. Si pulsas el botón, ¡ejecutarás un ataque adicional con éxito e infligirás un enorme daño!

ATAQUE ESPECIAL (COMBO KAMEHAMEHA)		
	Mando de Wii	Cruz de control
	Mando clásico	Botón x
	Mando de Nintendo GameCube	Botón X

Cuando el indicador de Ki esté lleno, Goku podrá ejecutar un ataque especial Kamehameha para infligir un enorme daño a sus enemigos. Si usa el ataque especial durante un ataque de combo, ejecutará un Kamehameha tras los sucesivos ataques, lo que te permitirá usar el combo Kamehameha.

ACCIONES AVANZADAS

Acción	Mando	Control	
ATAQUE ATURDIDOR 1	Mando de Wii	Palanca de control ⬆ + Botón A	
	Mando clásico	Palanca izquierda ⬆ + Botón a	
	Mando de Nintendo GameCube	Stick de Control ⬆ + Botón A	
ATAQUE ATURDIDOR 2 (ATAQUE DE FIJACIÓN)	Mando de Wii	Tras ejecutar con éxito un ataque aturdidor 1	Botón Z
	Mando clásico		Botón y
	Mando de Nintendo GameCube		Botón Y

Si ejecutas un ataque aturdidor 1 durante un ataque de combo, aturdirás a tus enemigos. Si ejecutas un ataque aturdidor 2 mientras tu enemigo se encuentra bajo los efectos del ataque anterior, podrás realizar un ataque adicional.
(*) Solo podrás usar el ataque aturdidor 1 con éxito cuando Goku esté en tierra.

Acción	Mando	Control	
ATAQUE ACTIVADOR 1	Mando de Wii	Palanca de control ⬇ + Botón A	
	Mando clásico	Palanca izquierda ⬇ + Botón a	
	Mando de Nintendo GameCube	Stick de Control ⬇ + Botón A	
ATAQUE ACTIVADOR 2 (ATAQUE DE PERSECUCIÓN)	Mando de Wii	Tras ejecutar con éxito un ataque activador 1	Botón Z
	Mando clásico		Botón y
	Mando de Nintendo GameCube		Botón Y
ATAQUE ACTIVADOR 3 (ATAQUE DE PERSECUCIÓN)	Mando de Wii	Tras ejecutar con éxito un ataque activador 2	Botón A repetidamente
	Mando clásico		Botón a repetidamente
	Mando de Nintendo GameCube		Botón A repetidamente

Si ejecutas un ataque activador 1 durante un ataque de combo, podrás realizar ganchos contra tus enemigos. Si ejecutas un ataque activador 2 en ese momento, podrás acercarte más rápidamente a tus enemigos para realizar ataques adicionales. Además, con el ataque activador 3 lanzarás ataques sucesivos desde el aire.
(*) Solo podrás usar el ataque activador 1 con éxito cuando Goku esté en tierra.

ATAQUE SALTO	Mando de Wii	Durante el salto	Botón A
	Mando clásico		Botón a
	Mando de Nintendo GameCube		Botón A
RODAR	Mando de Wii	Cuando te hayan herido durante un salto	Botón B
	Mando clásico		Botón b
	Mando de Nintendo GameCube		Botón B

Si atacas durante un salto, realizarás un ataque contra aquello que esté justo debajo de ti (puñetazo o patada). No solo podrás atacar a enemigos, también tendrás oportunidad de destruir áreas específicas. Además, si has sufrido daño durante un salto, podrás recuperar el equilibrio inmediatamente si saltas de nuevo enseguida.

CONTRAATAQUE	Mando de Wii	Mientras estás en guardia	Botón A
	Mando clásico		Botón a
	Mando de Nintendo GameCube		Botón A

Cuando el indicador de Ki esté lleno, podrás contraatacar mientras mantienes la guardia. Esto te permitirá calcular tu ataque para golpear al enemigo cuando éste toque suelo mientras tú estás en guardia. Se consumirá un indicador de Ki completo cada vez que realices un contraataque con éxito.

ESQUIVAR	Mando de Wii	Palanca de control + Botón C	
	Mando clásico	Palanca izquierda + Botón R	
	Mando de Nintendo GameCube	Stick de Control + Botón R	
ESQUIVAR Y ATACAR	Mando de Wii	Mientras esquivas	Botón A
	Mando clásico		Botón a
	Mando de Nintendo GameCube		Botón A

Si ejecutas una acción de esquivar, podrás evitar los ataques enemigos rodando en la dirección que elijas con la palanca de control/el Stick de Control. Además, si atacas mientras esquivas, podrás ejecutar un ataque esquivar y atacar contra enemigos que se encuentren cerca inmediatamente después de rodar.

BATALLAS CONTRA JEFES

Aquellos jefes que son más difíciles de vencer que los enemigos normales aparecerán en mitad y al final de las fases. Se mostrará un indicador de salud del jefe en la parte inferior de la pantalla. Sigue atacando hasta que su indicador llegue a cero y te lo habrás quitado de en medio.

Indicador de salud del jefe

SUPERBLINDAJE

Los jefes y algunos enemigos llevarán en ocasiones superblindajes que cubrirán sus cuerpos con una especie de aura. En ese caso, no podrás infligirles daño alguno, pero sí tendrás la posibilidad de desactivar esos superblindajes ejecutando un determinado número de ataques contra ellos.

CONTRA ACTIVO

En situaciones difíciles, los jefes y algunos enemigos lanzarán contraataques emitiendo un grito (contra activo). Si te golpean las ondas de choque de dicho grito, sufrirás daño, así que intenta realizar una acción de fijar blanco cuando veas parecer este símbolo: "!!!". Si calculas bien, realizarás una guardia fijación que te defenderá de los ataques enemigos.

AVENTURA

DESARROLLO DEL JUEGO

Progresas en este modo de la siguiente manera. La historia irá avanzando a medida que te aventuras por las diferentes fases en las que encontrarás enemigos y artefactos.

1 ELEGIR FASE

Aquí elegirás la fase en la que quieras jugar. Cuando empieces el juego desde el principio, solo habrá una fase disponible. Pero cada vez que completes una, ésta se añadirá a la lista de fases en las que poder jugar.

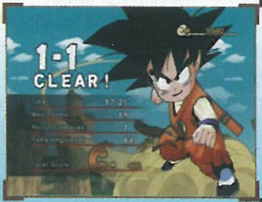
2 PROGRESO EN LAS FASES/FIN DE LA PARTIDA

Cuando empiece el juego, avanzarás a medida que derrotas enemigos con el fin de completar la fase. Cuando el indicador de salud de Goku llegue a cero, la partida habrá acabado. Podrás intentarlo de nuevo desde el siguiente menú.

Continuar: Tras un "Fin de la partida", inténtalo de nuevo desde un poco más atrás.
Elegir fase: Sale del juego en curso y vuelve a la pantalla Elegir fase.
Pantalla inicial: Sale del juego en curso y vuelve a la pantalla inicial.

3 FASE COMPLETA

Cuando hayas completado una fase, se mostrará la pantalla de resultados. En ella se evaluarán tus acciones y recibirás zeni (dinero) de acuerdo con dicha evaluación.



LOS OBJETOS

Cuando derrotes enemigos y rompas cajas en las fases, en ocasiones aparecerán objetos útiles. Éstos desaparecerán al cabo de un periodo de tiempo, así que cógelos enseguida. Ésta es una lista de los principales objetos.

Objetos principales con los que recuperar salud	Estos objetos pueden restaurar tu indicador de salud al cogerlos. El trozo de carne pequeño devuelve un poco de salud, el trozo grande devuelve mucha salud, y las semillas Senzu restauran por completo el indicador de salud y el indicador de Ki.
Objetos que aumentan el Ki	Estos objetos aumentan el indicador de Ki al cogerlos. La calabaza normal aumenta el indicador de Ki un poco, mientras que la calabaza con joyas lo aumenta mucho. Las semillas Senzu restauran por completo el indicador de salud y el indicador de Ki.
Objetos principales que aumentan la cantidad de zeni (dinero)	Éstos aumentan la cantidad de dinero que posees. La bolsa pequeña contiene 100 zeni, mientras que la grande contiene 200 zeni.

LOS OBJETOS CONSEGUIDOS

Podrás ir descubriendo objetos en los cofres del tesoro que vayas rompiendo. Échales un ojo a los que ya tienes en el modo Galería (consulta la pág. 22). Los cofres del tesoro a menudo se esconden en lugares de difícil acceso, así que asegúrate de encontrar todos los tipos que hay mientras exploras cada fase.

Podrás saber cuántos cofres del tesoro has obtenido y cuántos te faltan en la fase elegida

Número de cofres del tesoro obtenidos/
Número de cofres del tesoro en la fase

TORNEO MUNDIAL

DISFRUTA DE LAS LUCHAS UNO CONTRA UNO

En este modo elegirás un personaje para luchar en batallas versus, donde podrás ganar dinero si vences a tus adversarios.

1 AJUSTES DE LAS BATALLAS VERSUS

Primero debes elegir los ajustes para las batallas versus. Si no tienes reparos en cuanto a la fase, el tiempo y las rondas, elige batalla versus contra la CPU o batalla versus de dos jugadores.

Batalla J1/Batalla J2: Puedes elegir lucha contra la CPU o contra otro jugador.
Fase: Elige la fase donde quieres jugar.
Tiempo: Puedes cambiar la duración de la batalla.
Ronda: Puedes cambiar el número de rondas.

2 ELEGIR PERSONAJE

Elige el personaje que controlarás (en las batallas versus contra la CPU se elegirán al azar cinco adversarios consecutivos). El número de personajes que podrás elegir irá en aumento a medida que cumplas ciertas condiciones.

3 EMPEZAR LA LUCHA

Tras iniciar el combate, aquel que reduzca a cero el indicador de salud de su contrincante, o aquel con más cantidad de salud en el suyo al finalizar el tiempo será el vencedor.
La visualización de la pantalla es la misma que en el modo Aventura, pero aquí se muestra además un indicador de guardia que muestra la capacidad para realizar guardias.

Visualización de los medidores en las batallas versus

Indicador de salud: si llega a cero, el jugador se desplomará.
Indicador de Ki: un indicador lleno te permite realizar un ataque especial.
Indicador de guardia: si llega a cero, no podrás ejecutar guardias.
Victorias: número de rondas ganadas.

TIENDA

TIENDA

Puedes adquirir varios objetos.
Esta tienda la regenta Baba, la adivina. Con tu zeni (dinero), podrás adquirir objetos de encargo y otros objetos útiles para las fases.

1 ELIGE EL OBJETO QUE DESEES

Los productos de la lista se dividen por páginas para cada categoría. Cambia de categoría moviendo la palanca de control, el Stick de Control o la palanca izquierda hacia derecha o izquierda. Luego, elige el objeto que desees moviendo arriba y abajo.

Categoría de objeto

Personajes: Objetos de encargo que te permiten ver un modelo en 3D de cada personaje.
Música de fondo: Objetos de encargo que te permiten escuchar música del juego.
Escenas de evento: Objetos de encargo que te permiten ver las escenas de evento.
Voces: Objetos de encargo que te permiten escuchar la voz de los personajes.
Objetos de desarrollo: Objetos que desarrollan la habilidad de Goku en el modo Aventura.

2 OBJETOS A LA VENTA

Cuando elijas un objeto, su valor se restará de la cantidad de dinero que tengas y adquirirás dicho objeto. Los objetos de encargo se podrán ver enseguida en la Galería, y los objetos de desarrollo producirán un efecto de manera inmediata. A medida que avances en el modo Aventura, más objetos estarán disponibles en la tienda.

Dinero

OPCIONES/GALERÍA

OPCIONES

Te permite cambiar los ajustes del juego. Podrás cambiar los diferentes ajustes del juego para facilitarte la jugabilidad. Si quieres cambiar la configuración de botones de un segundo jugador, comprueba antes los ajustes de su mando con la consola.

Proporción de la pantalla: Normal o ancha.
Vibración: Puedes activarla o desactivarla.
Volumen: Ajusta el volumen de la música de fondo, de los efectos de sonido y de las voces.
Subtítulos: Puedes activarlos o desactivarlos en las escenas de evento.
Configuración de botones: Puedes cambiar la configuración de botones del jugador.

GALERÍA

Te permite apreciar los gráficos y la música de fondo. Aquí podrás echar un vistazo a los objetos conseguidos en el modo Aventura y examinar los objetos de encargo comprados en el modo Tienda. Ponte como meta el hacerte con todos los objetos.

Colección de objetos: Puedes echar un vistazo a tus objetos.
Música: Puedes escuchar la música de fondo adquirida.
Voces: Puedes escuchar las voces adquiridas.
Escenas de evento: Puedes ver de nuevo las escenas de evento adquiridas.
Personajes: Puedes ver modelos en 3D de los personajes adquiridos.

GARANTÍA DE 90 DÍAS

Durante un periodo de noventa (90) días desde la fecha de compra de este producto, Namco Bandai Partners garantiza qu'el disco de Wii suministrada con este producto no presentará ningún defecto en sus materiales o en su fabricación. Namco Bandai Partners se hará responsable (sin cargos adicionales para el comprador) de reparar o de cambiar el disco. Esta garantía no es aplicable si los defectos han sido provocados por el comprador, por negligencias de terceros, por un uso incorrecto, por daños accidentales, por un uso excesivo o irresponsable, o por modificar o usar el producto de forma distinta a la indicada en el manual de instrucciones.

ESTA GARANTÍA NO CUBRE PRODUCTOS DE SEGUNDA MANO O ALQUILADOS

En el caso de que exista algún defecto cubierto por esta garantía, póngase en contacto con el departamento de Namco Bandai Partners del país en el que haya comprado este producto; encontrará la dirección en la parte trasera del paquete. Devuelva el producto con su empaquetado original, su prueba de compra y la descripción del defecto o defectos.

Si la devolución se realiza:
- sin prueba de compra;
- presentando un defecto que no cubra esta garantía; o
- una vez expirado el periodo de garantía;

Namco Bandai Partners decidirá si reemplazar o reparar el producto, y el cliente correrá con los gastos.

Namco Bandai Partners renuncia a cualquier garantía (expresa o implícita) relativa a la calidad satisfactoria o a la adecuación de este producto para un fin específico, dentro de lo permitido por las leyes en vigor. Esta garantía es un añadido y no afecta a sus derechos reglamentarios.

Customer Service Numbers

Country	Telephone (You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		namcobandaipartners@8-bit.com.au www.namcobandaipartners.com.au
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.namcobandaipartners.com
• Belgie	-	-	nl.helpdesk@namcobandaipartners.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@namcobandaipartners.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@namcobandaipartners.com
• New Zealand	0900 54263 ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.namcobandaipartners.com.au
• France	Technique: 0825 15 80 80 (0,15 € /mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Support Technique BP 80003 33611 Cestas Cedex	fr.support@namcobandaipartners.com www.namcobandaipartners.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883 (€1,24/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.namcobandaipartners.com
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@namcobandaipartners.com
• Italia	-	-	IT-info@namcobandaipartners.com www.it.namcobandaipartners.com
• Nederland	-	-	nl.helpdesk@namcobandaipartners.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@namcobandaipartners.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	stecnico@namcobandaipartners.com www.pt.namcobandaipartners.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@namcobandaipartners.com www.il.namcobandaipartners.com
• España	Servicio de atención al cliente: Lunes a jueves: 9:00 - 18:30 - viernes: 9:00 - 15:00	+34 902 10 18 67	
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	se.support@namcobandaipartners.com
• Schweiz	Technische: 0900-929 300 Spielerische: 0900-770 780 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@namcobandaipartners.com www.uk.namcobandaipartners.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access all updated technical support numbers at:

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.namcobandaipartners.com

Use of Namco Bandai Partners web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

3 · 7 · 12 · 16 · 18 (www.pegi.info)

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

BAD LANGUAGE / LANGAGE GROSSIER, DISCRIMINATION / DISCRIMINATION, DRUGS / DROGUE, GAMBLING / JEUX DE HASARD, FEAR / PEUR, SEX / SEXE, NUDITY / NUDITE, VIOLENCE / VIOLENCE

The PEGI Online logo indicates that a game allows the player to have access to online game play. For further information about online gaming please visit: http://www.pegionline.eu

Le logo PEGI Online indique qu'un jeu permet de jouer en ligne. Pour de plus amples informations sur le jeu en ligne, veuillez consulter le site : http://www.pegionline.eu

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info